

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

***FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y
HUMANIDADES***

***CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA
LITERATURA***

**TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR OPCION
PROYECTO DE INVESTIGACION
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA
LENGUA Y LA LITERATURA**

TEMA:

***“TECNOLOGÍAS INNOVADORAS PARA MEJORAR LA
DINÁMICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL AULA”***

AUTOR:

SALTOS CEDEÑO ÁNGEL ADÁN

**DIRECTOR DE PROYECTO:
ING. CÉSAR IVÁN CASTRO**

2022-2023

MANTA-MANABÍ-ECUADOR

Dedicatoria

Dedico mi trabajo en primer lugar a Dios, porque sin él no sería posible todo esto, a mis padres quienes son pilares fundamentales en mi vida, que con su esfuerzo y trabajo me brindaron la oportunidad y todo el apoyo para poder estudiar desde mis primeros años en escuela y hasta ahora en mi último semestre en la Universidad.

A mi hermanos con quienes luchamos día a día para salir adelante y hacer sentir orgulloso a nuestros padres y por último a mi abuela paterna Ramona Mero quien partió de este mundo cuando tenía apenas seis años de edad, y sé que si ella aún estuviera en este mundo estaría orgullosa de ver a su nieto conquistar sus metas, pero estoy seguro que aquella canción de "la señora luna" que tanto cantábamos juntos en el balcón de nuestra casa nos seguirá conectado por siempre, y hoy le pido a la señora luna no sea malita si usted la ve, dígale a ella, tan solo a ella siempre querré.

Índice

1. Introducción	6
2. Marco teórico	10
2.1. Marco referencial	10
2.2. Marco Conceptual	14
2.2.1. Tecnologías Innovadoras	14
2.2.2. Aprendizaje en Línea y Plataformas Educativas:	15
Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos	19
2.2.3. Inteligencia Artificial en la Educación:	20
2.2.4. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	21
Estrategias pedagógicas	22
Docente – Estudiante	23
3. Metodología	24
4. Resultados, hallazgos y conclusiones	27
5. Conclusiones	33
6. Recomendaciones	35
7. Bibliografía	37
8. Anexos	40

Resumen

La presente investigación trata sobre Tecnologías innovadoras para mejorar la dinámica de enseñanza-aprendizaje en el aula, dicha investigación fue realizada en la Unidad Educativa Fiscal Girón de la ciudad de Manta en el periodo lectivo 2023-2024. Es notorio el gran cambio que la educación a llegado a tener con el arribo de las tecnologías innovadoras, pero también el gran desafío que los docentes enfrentan en las aulas radica en como adaptar dichas tecnologías con buenas dinámicas para alcanzar un verdadero desarrollo en el proceso de enseñanza. Este trabajo se centra en explorar y analizar las tecnologías innovadoras que pueden ser utilizadas para mejorar la dinámica enseñanza-aprendizaje en el aula, potenciando la participación activa, el pensamiento crítico, promoviendo la colaboración y motivación intrínseca de los estudiantes. El presente estudio tiene que ver con diferentes herramientas tecnológicas y dinámicas de enseñanza que permitan adaptarse entre sí para lograr un aporte significativo en el desarrollo cognitivo del estudiante. El estudio es de enfoque mixto, cualitativo por ser de carácter antropológico y social, y lo cuantitativo por utilizar recursos estadísticos para presentar resultados. De nivel descriptivo de la problemática en cómo integrar de manera efectiva estas tecnologías en el aula. Predominan los métodos inductivo y deductivo. La población considerada es de la totalidad de 28 estudiantes que corresponden al 2do de bachillerato del paralelo “A”, la misma que corresponde a la muestra escogida. Los instrumentos utilizados para recoger información fueron: fichas de observación y entrevistas estructuradas y se aplicaron a estudiantes, docentes y directivos.

Palabras clave: tecnologías, innovación, dinámicas, enseñanza, aprendizaje, herramientas.

Abstrac

This research deals with innovative technologies to improve the teaching-learning dynamics in the classroom. This research was carried out in the Girón Fiscal Educational Unit of the city of Manta in the 2023-2024 school year. The great change that education has undergone with the arrival of innovative technologies is notorious, but also the great challenge that teachers face in the classrooms lies in how to adapt these technologies with good dynamics to achieve true development in the process of teaching. This work focuses on exploring and analyzing innovative technologies that can be used to improve the teaching-learning dynamics in the classroom, enhancing active participation, critical thinking, promoting collaboration and intrinsic motivation of students. The present study has to do with different technological tools and teaching dynamics that allow them to adapt to each other to achieve a significant contribution to the student's cognitive development. The study has a mixed approach, qualitative because it is anthropological and social in nature, and quantitative because it uses statistical resources to present results. Descriptive level of the problem of how to effectively integrate these technologies in the classroom. Inductive and deductive methods predominate. The population considered is the total of 28 students who correspond to the 2nd year of high school of parallel "A", the same one that corresponds to the chosen sample. The instruments used to collect information were: observation sheets and structured interviews and were applied to students, teachers and managers.

Keywords: technologies,innovation,dynamics,teaching,learning,tools

1. Introducción

En los últimos años, el ámbito educativo ha experimentado un rápido avance tecnológico que ha transformado la forma en que enseñamos y aprendemos. El aula tradicional, caracterizada por la pizarra y el lápiz, ha dado paso a entornos de aprendizaje más dinámicos y colaborativos, en los que las tecnologías innovadoras desempeñan un papel fundamental. Estas nuevas herramientas y recursos digitales ofrecen oportunidades emocionantes para mejorar la dinámica enseñanza-aprendizaje, permitiendo un enfoque más centrado en el estudiante, personalizado y enriquecedor.

Estas tecnologías innovadoras han dado lugar a un cambio paradigmático en la educación, transformando las prácticas pedagógicas tradicionales y abriendo un abanico de posibilidades infinitas para potenciar la experiencia de aprendizaje. Estas herramientas digitales, que van desde aplicaciones móviles interactivas hasta plataformas de aprendizaje en línea y dispositivos de realidad virtual, han democratizado el acceso a la información, han roto barreras geográficas y han creado espacios de colaboración global sin precedentes.

El objetivo general de este proyecto investigativo se centra en explorar y analizar las tecnologías innovadoras que pueden ser utilizadas para mejorar la dinámica enseñanza-aprendizaje en el aula, potenciando la participación activa, el pensamiento crítico, promoviendo la colaboración y motivación intrínseca de los estudiantes del segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “GIRON”. De la misma manera se desprenden ciertos objetivos específicos entre los que se resaltan: identificar las mejores prácticas y dinámicas de enseñanza para la implementación efectiva de las tecnologías innovadoras en

el aula; evaluar como las tecnologías afectan a la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y demostrar cómo las tecnologías innovadoras facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje para el docente.

Vale resaltar que, el presente proyecto busca explorar y analizar las tecnologías innovadoras que tienen el potencial de transformar la dinámica enseñanza-aprendizaje en el aula. En este sentido, las tecnologías innovadoras ofrecen grandes oportunidades, pero también plantean desafíos. La problemática reside en cómo integrar de manera efectiva estas tecnologías en el aula y asegurar que su uso despierte el interés de los estudiantes y promueva un aprendizaje significativo y enriquecedor.

Existen diversas tecnologías innovadoras que pueden mejorar la dinámica en el aula, sin embargo, a pesar de su potencial, su implementación enfrenta obstáculos como la resistencia al cambio por parte de algunos docentes y la falta de capacitación adecuada en el uso de estas herramientas.

Además, el desafío radica en encontrar un equilibrio entre el uso de la tecnología y las estrategias pedagógicas tradicionales. No se trata simplemente de introducir tecnología en el aula, sino de utilizarla de manera efectiva para potenciar las habilidades y competencias de los estudiantes promoviendo el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad.

En delimitadas palabras, se abordarán las características clave de las tecnologías innovadoras que han revolucionado la educación. Esto incluirá un análisis de las

herramientas de aprendizaje en línea, plataformas educativas interactivas, aplicaciones móviles, entre otras. Se discutirán sus ventajas y desafíos potenciales, así como, los principios pedagógicos subyacentes que las respaldan.

Es preciso mencionar que, se puede evidenciar la falta de motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje puesto que la dinámica del docente es rutinaria causando que el aprendizaje se torne tedioso y de poco impacto para los estudiantes, es por aquella razón que se busca demostrar que implementando adecuadamente, con metodologías y estrategias idóneas de enseñanza utilizando tecnologías innovadoras dentro del aula de clases, causaría un impacto positivo en los estudiantes ya que salen de lo rutinario y tedioso, para poder absorber conocimientos de una forma muy diferente, innovadora y entretenida mediante estas nuevas tecnologías que para ellos son muy importantes y sobre todo de gran provecho.

Las técnicas que se utilizaron en este proceso investigativo fueron las siguientes: la encuesta, entrevista y por supuesto la observación, mismos que permitieron recabar información relevante que permitió el desarrollo de esta investigación. Se examinarán los resultados obtenidos y se evaluará su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes, así como en su motivación, compromiso y participación activa.

Por último, se presentan recomendaciones y directrices para los educadores y profesionales de la educación interesados en utilizar tecnologías innovadoras para mejorar la dinámica enseñanza-aprendizaje en el aula.

Para finalizar, quiero enfatizar lo siguiente: como es de pleno conocimiento, la integración o implementación de las tecnologías innovadoras en la educación busca mejorar la dinámica enseñanza-aprendizaje y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad actual. Al aprovechar las oportunidades emocionantes que ofrecen estas herramientas digitales, podemos crear experiencias de aprendizaje más motivadoras, participativas y enriquecedoras, que ayuden a crecer pedagógicamente a los estudiantes y, a su vez, sientan bases sólidas para un futuro cada vez más digital y tecnológico en la educación.

Recordemos que esto apenas empieza y que los cambios serán cada vez mayores y también seguirán llegando a la educación. Es por eso que se debe estar en constante actualización para estar preparado para lo inesperado y poder contribuir de forma positiva al desarrollo del estudiante, aprovechando cada avance tecnológico que se pueda utilizar en el aula de clases.

2. Marco teórico

2.1.Marco referencial

Desde la última década los avances tecnológicos han revolucionado todos los ámbitos de la vida del ser humano, la educación no ha sido la excepción, existen una infinidad de herramientas, paginas e implementos tecnológicos que apoyan el desarrollo de las actividades académicas y la labor docente. De acuerdo con Angeriz (2019) “el avance tecnológico ha demostrado su potencial de penetración y expansión en distintas áreas de la sociedad” (p. 87), es por esta razón que hoy en día se ha diversificado el uso de las Tics en el salón de clase para responder a las necesidades del medio y permitir la mejora constante de las habilidades y capacidades de los estudiantes.

Sin lugar a duda, las tecnologías de la información y comunicación han llegado para marcar un antes y un después en materia pedagógica. La educación basada en metodologías tradicionales es cosa del pasado, son cada vez más los implementos que se tienen a disposición para dinamizar el contenido y volverlo más atractivo para el estudiante. El salón de clases se convierte en un punto de encuentro en el cual docente y alumno intercambian valiosas experiencias para complementar cada uno de los contenidos.

Es por esta razón que surge la necesidad de integrar a las Tics en los sistemas escolares actuales, pues se considera que su incorporación es esencial para asegurar el progreso de los estudiantes, debido a que estas proveen herramientas clave para mejorar el proceso de aprendizaje. “El docente que a pesar de ser inmigrante tecnológico se capacita para convertir la tecnología en una verdadera herramienta al servicio de la educación” (Crespo & Palaguachi, 2020, p. 292), en

efecto, los docentes trabajan de forma incansable para transformar la educación mediante la adhesión de las Tics a la práctica pedagógica, muchos a pesar de no considerarse nativos digitales, han migrado a metodologías que involucran el uso de la tecnología, esto debido a los beneficios que acarrea el empleo de estas herramientas que se encuentran como lo menciona el apartado anterior “al servicio de la educación.

En el Ecuador la importancia de la tecnología en el ámbito académico tomo mayor relevancia durante la pandemia provocada por el Covid-19, el estudio “*La efectividad de la educación virtual frente a la pandemia en Ecuador*” analizo como se dio el proceso de transición en el país, hasta entonces no se había visto una implementación a gran escala de este tipo de herramientas en el campo educativo, es claro que llegaron para conmocionar a la comunidad educativa en general y para marcar un hito en materia pedagógica.

Sin embargo, “gran parte del profesorado sigue percibiendo a las tecnologías como un mero añadido al proceso de enseñanza, y no como palancas de cambio e innovación educativa” (Cedeño et al., 2021, p. 962), lo que indica que muchos docentes aún se resisten al cambio, se deben tener en cuenta las ventajas que ofrece el uso de la tecnología, además no se puede ser ajeno a esta realidad, en la cual los sistemas informáticos han transformado la forma de enseñar y aprender. Se debe hacer entender a aquellos profesores que la tecnología no es enemiga de la educación sino más bien una aliada, el educador como facilitador del aprendizaje debe encontrar los medios y las circunstancias para implementar de manera efectiva este tipo de actividades.

En este contexto existen diversos estudios que se han encargado de recopilar la interacción de las herramientas tecnológicas en el quehacer académico, además de como el docente concibe y pone en práctica dichos elementos dentro del salón de clase, de esta manera, se destaca el estudio “*Creatividad y tecnologías emergentes en educación.*”, publicado por la Universidad de Cádiz, en el cual se resalta que una de las fortalezas del uso de las Tics en el salón de clases, es precisamente su despliegue como una metodología didáctica donde el alumno toma mayor protagonismo, “este escenario de tecnologías emergentes genera nuevos retos de aprendizaje” (Ríos et al., 2019), efectivamente, el empleo de las Tics permite que el educando genere experiencias de aprendizaje significativas, es por ello que el docente debe promover entornos de aprendizaje gamificados.

Por otro lado, el estudio de caso titulado “*Educación y tecnología: problemas y relaciones*” realizado por Faustino Peña y Nelsón Otálora en el 2018, hace hincapié en que “La educación y la tecnología refieren a las múltiples opciones de relación ente dos fenómenos que históricamente se sitúan relevantes en la historia de la humanidad.” (Peña & Otálora, 2018), en el mismo se busca relacionar el ámbito pedagógico directamente con la tecnología, el cual no está exento de dificultades, esto debido a la cantidad de inconvenientes que se pueden generar a la hora de poner en práctica estas herramientas, sin embargo, al encontrarse el alumno en la sociedad del conocimiento no se pueden dejar de lado estos valiosos instrumentos que enriquecen la practica pedagógica.

En concordancia con lo anterior, Magdalena Claro en su texto “La incorporación de tecnologías innovadoras en educación” avalado por la CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) menciona que, “se busca que las TIC apoyen cambios en las practicas pedagógicas tradicionales.” (Claro, 2010), el mismo destaca que una vez se ponen en práctica las Tics dentro del salón de clases es posible observar resultados palpables desde la motivación de los estudiantes, el desarrollo de una clase amena, además se destaca la capacidad de promover el pensamiento independiente, de ahí que las Tics adquieran mayor importancia en la actualidad.

Por otra parte, en la Tesis “Aplicación de dinámicas de grupo para una buena enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes del noveno año de educación básica del colegio fiscal técnico “valdivia” de la comuna valdivia, provincia de Santa Elena, en el período lectivo 2013- 2014” elaborada por Miriam Flor Suárez y Juan Rodríguez, la misma menciona que “Las dinámicas en el área educativa, son técnicas que poseen una gran influencia en el aprendizaje de los estudiantes, por lo que les ayuda a obtener mejores resultados académicos.” (Suárez & Rodríguez, 2014), lo que demuestra la necesidad de llevar a la practica la didáctica educativa, pues beneficia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de las capacidades cognitivas del estudiante, es en este contexto que las actividades que involucran el uso de la tecnología en el aula toman mayor relevancia, pues se genera un entorno ameno de aprendizaje.

De esta manera existen varios postulados que apoyan el empleo de dinámicas dentro del aula de clases para asegurar la adquisición efectiva del aprendizaje, uno de estos es el articulo “Uso

de medios electrónicos como estrategia de enseñanza para generar un aprendizaje dinámico e interactivo” publicado en 2019 en la revista Edahi, el cual resalta la capacidad de las tecnologías de la información para generar entornos de aprendizaje interactivos que propician puntos de encuentro e intercambios de perspectivas, puesto que se ofrecen recursos didácticos que fomentan la creatividad y el pensamiento crítico, según el autor este tipo de aprendizaje brinda la posibilidad de retroalimentar al alumno, además fomenta la competencia digital, sin dejar de lado la rapidez y agilidad debido a su capacidad para mantener interconectados a los usuarios.

El docente debe ser capaz de despertar el interés de los estudiantes y dirigir su atención hacia el deseo de aprender. Esto implica generar un ambiente estimulante y motivador en el aula, donde los alumnos se sientan motivados y entusiasmados por adquirir conocimientos y desarrollar habilidades. Además, resulta necesario guiar a los estudiantes en la dirección adecuada, esto implica ayudarles a establecer metas y propósitos claros, y dirigir sus esfuerzos hacia el logro de esos fines. El docente juega un papel activo en la orientación y el direccionamiento de los intereses y esfuerzos de los estudiantes hacia resultados apropiados y el logro de objetivos educativos.

2.2.Marco conceptual

2.2.1. Tecnologías innovadoras

Se entiende por tecnologías innovadoras todas aquellas que incluyen avances significativos en comparación con los que existen en el medio actual. En el campo académico estas buscan impulsar el proceso de enseñanza aprendizaje para generar experiencias únicas y asegurar la adecuada asimilación de los contenidos. De acuerdo con Díaz (2008) “resulta imprescindible crear nuevas teorías de diseño educativo con el uso de tecnología que vayan de

acuerdo con las necesidades actuales”, es por ello que los docentes como facilitadores del conocimiento son los encargados de redireccionar sus esfuerzos en el aspecto pedagógico para introducir de manera eficiente las Tics en el salón de clases, para que estas respondan realmente a las necesidades de los educandos, quienes en este caso serán los principales beneficiarios.

A su vez Flores et al. (2021) reconoce que el papel de las nuevas tecnologías es fundamental para el desarrollo de actividades en el campo de la pedagogía, por ello se resalta la necesidad de que los docentes se adapten a la era digital integrando las Tics en su ejercicio profesional, para que de esta forma logren construir en conjunto con los estudiantes estrategias que permitan el desarrollo integral del conocimiento.

2.2.2. Aprendizaje en línea y plataformas educativas:

Las plataformas educativas toman un papel protagónico en torno al aprendizaje en línea. Estas herramientas son capaces de brindar al usuario una amplia variedad de características que mejoran la experiencia de aprendizaje. EdX, trivinet.com, Ruleta Decide, Mindmeister, Kahoot y muchas otras plataformas permiten a los educadores crear recursos interactivos y personalizados.

EdX

EdX de acuerdo con López (2017) fue fundada en 2012 por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) y la Universidad de Harvard, esta herramienta ofrece una variedad de cursos en línea y la oportunidad de obtener una certificación profesional en colaboración con diversas instituciones académicas de todo el mundo, la plataforma destaca por su énfasis en la educación asequible y accesible para todos.

Anant Agarwal presidente de edX, en su libro publicado en 2017 "La Educación de la Próxima Generación: Innovación para una Nueva Generación de Aprendices", enfatiza la importancia de la implementación a gran escala de plataformas que beneficien el desarrollo cognoscitivo del alumno y que a su vez democratizen el acceso a una educación de calidad. El autor afirma que edX y plataformas similares tienen el potencial de llegar a una audiencia global y proporcionar oportunidades de aprendizaje de alta fidelidad a las personas.

Trivinet.com

Trivinet.com es una plataforma de aprendizaje en línea que se enfoca en la adquisición de habilidades prácticas y técnicas en una variedad de campos, impulsa sobre todo la creatividad y el pensamiento crítico. Aunque no es tan ampliamente conocida como edX o Coursera, el enfoque que posee ha atraído a un público específico. Su creador Pablo Ruiz Soria, menciona que esta herramienta didáctica es capaz de implementarse casi en cualquier contexto pedagógico, esto debido a que incluye elementos lúdicos que propician la adquisición de destrezas y permiten retroalimentar al estudiante durante el proceso. Así mismo, Izu (2021) hace alusión a que esta plataforma permite detectar a tiempo las carencias que existen en el proceso de aprendizaje y elaborar estrategias efectivas para reforzar las áreas de mayor dificultad, a su vez se convierte en un implemento de estudio interactivo para el estudiante, quien logra aprender los contenidos de manera sencilla y divertida.

Rueda decide

Las Tics proveen de herramientas que propician la evaluación del aprendizaje, en este ámbito se considera a plataformas como la "rueda decide" de fácil implementación puesto que

benefician la integración gamificación en el proceso de enseñanza, “en internet se encuentran numerosos sitios que se dedican a promover la famosa ruleta, ilustrando y motivando a los jugadores mediante variadas estrategias” (Uribe, 2016), en efecto, son variados los sitios webs que permiten el empleo de esta metodología en diversos contextos, cada uno con características distintas, cabe destacar que esta se puede emplear para seleccionar nombres al azar y llamar a los miembros de la clase durante las discusiones en grupo, o incluso para crear divertidos juegos de revisión al estilo de la "Rueda de la Fortuna".

Con la implementación de esta herramienta se obtiene grandes beneficios tales como: permite la participación de todos los estudiantes, conduce al estudiante a interpretar y seguir de forma adecuada instrucciones, despierta el interés y la atención para participar y poner en práctica sus conocimientos. (Ramírez & Rivera, 2020, p. 84)

De este modo, se destaca la capacidad del juego “la rueda decide” para involucrar a los estudiantes en el proceso y mantener su interés, la aplicación de esta herramienta como es posible apreciar tiene variados usos, su finalidad es fomentar la participación y la discusión en el salón de clases, ofreciendo a los alumnos un medio para continuar con las actividades pedagógicas de manera lúdica.

MindMeister

Esta herramienta ofrece al usuario la posibilidad de crear mapas mentales interactivos en línea, para ordenar de forma jerárquica las ideas y facilitar la comprensión de determinados contenidos que muchas veces pueden resultar complejos. Rodríguez Liliana en su tesis titulada

“Mindmeister y lucidchart como herramientas digitales en la generación de mapas mentales para la comprensión de las ciencias naturales” argumenta lo siguiente:

Es importante usar mapas mentales a través de herramientas tecnológicas, para afianzar los conocimientos. La información se conecta de manera; jerárquica, creativa, pertinente, es importante que los alumnos puedan abordar los temas de estudio y crear un modo de aprendizaje que les permita acceder a la información de manera organizada. (Rodríguez, 2021)

En efecto, esta plataforma ayuda a los estudiantes a organizar sus ideas de manera clara, facilitando la comprensión y el análisis de la información. Proporciona una amplia gama de opciones de diseño, colores y estilos que permiten entrever la creatividad del alumno. Esto fomenta su participación activa y los motiva a explorar diferentes formas de representar y relacionar la información.

Kahoot

La plataforma online Kahoot permite participar, crear y compartir en base a juegos de preguntas y respuestas, se considera una de las herramientas pedagógicas mas populares de los últimos tiempos, esto gracias a que se centra en la diversión y la adquisición de conocimientos de forma amigable, puesto que se fomenta una sana competencia entre los jugadores. Según Navarro (2017) “la plataforma Kahoot aúna tres de los conceptos que se plantean en este estudio: aprendizaje, juego y nuevas tecnologías” (p. 263), lo que resulta en una experiencia de aprendizaje única, el docente en este caso es el que se encarga del diseño de las actividades para que los estudiantes puedan responder a estos planteamientos, se logra a través de esta

herramienta la integración del juego en el salón de clases y se reivindica el compromiso del alumno para adquirir conocimientos.

Gallegos (2015) por su parte, sostiene que Kahoot “es una de las herramientas digitales gratuitas más divertidas, atractivas e innovadoras que los docentes pueden utilizar para fomentar un clima creativo en el aula.” (Gallego, 2015. Citado en Rojas et al., 2021 p. 101) Según el autor, la plataforma como tal le da un giro de 360° a la típica clase al volverla menos aburrida y más motivadora, es por esta razón que se utiliza comúnmente en entornos educativos para fomentar la participación activa de los estudiantes, reforzar conceptos y realizar evaluaciones formativas.

Gamificación y aprendizaje basado en juegos

De acuerdo con Cornellà et al. (2020):

Existen dos grandes formas de utilización de los juegos y de sus elementos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La primera es el Aprendizaje Basado en Juegos, que consiste en usar un juego para provocar aprendizajes. La segunda es la Gamificación que se basa en utilizar elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje que podrían tener lugar sin gozar del componente lúdico. (Cornellà et al., 2020, p. 5)

Tanto la gamificación como el ABJ corresponden a enfoques educativos y como tales incorporan mecánicas relacionadas con la didáctica y el juego para incentivar a los estudiantes a estudiar determinados contenidos de manera ágil, práctica y divertida. La gamificación por su parte potencia las capacidades y habilidades de los individuos pues emplea precisamente la

mecánica de los juegos en el ámbito educativo, esta “busca crear y modificar actitudes y aptitudes dentro de los individuos involucrados en el juego” (Hernandez et al., 2018, p. 32), así mediante el juego se logra establecer un proceso sináptico que permite alcanzar los aprendizajes propuestos.

El aprendizaje basado en juegos no es más que el empleo de estrategias de juego mediante las cuales los estudiantes se pueden involucrar directamente con el proceso de adquisición de conocimiento, aquí los objetivos de aprendizaje se encuentran intrínsecos, pues se busca alcanzar metas específicas y que los estudiantes sean capaces de resolver temáticas complejas, esto en un entorno agradable. En efecto, el aprendizaje basado en juegos “motiva y maximiza las capacidades de los alumnos aumentando la participación de los alumnos, su motivación, sus rendimientos académicos” (Pons & Sonsoles, 2020), el ABJ tiene una excelente adaptabilidad a los diversos entornos educativos, los estudiantes se vuelven capaces de resolver en tiempo real problemas que pueden llegar a ser complejos en un entorno de juego, lo que los motiva y a su vez fomenta la autodisciplina.

2.2.3. Inteligencia artificial en la educación:

Muchos educadores se consideran enemigos de la IA, sin embargo, esta ha demostrado ser al igual que las herramientas mencionadas anteriormente aliada en cuanto al ámbito pedagógico se refiere, son varias las aplicaciones prácticas de la inteligencia artificial entre estas destacan “la personalización de la enseñanza que se considera uno de los principales ámbitos donde la IA puede contribuir a la educación” (Jara & Ochoa, 2020, p. 10), de esta forma la IA muestra su potencial, a través del uso de estas herramientas resulta posible que los educadores se centren en mayor medida en la enseñanza y el apoyo directo a los estudiantes.

Sin embargo, también plantea desafíos, uno de ellos es la privacidad de los datos y la necesidad de la supervisión y dirección adecuadas para garantizar su efectividad en el aula. A medida que la tecnología avanza, se espera que la IA continúe desempeñando un papel crucial en la educación.

2.2.4. Proceso de enseñanza-aprendizaje

De acuerdo con Osorio et al. (2021) “el proceso de enseñanza – aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar el conocimiento.” (p. 2), de este modo al considerarse un sistema de comunicación involucra a dos o más participantes, los cuales corresponden al educador y el estudiante, ambos establecer un intercambio constante de ideas y perspectivas donde el docente orienta y da las pautas necesarias para guiar al alumno por el camino del conocimiento, mientras que el educando se encarga de asimilar los contenidos explicados por el profesor para formar así un nuevo aprendizaje.

En este sentido, Mosquera (2022) define a la enseñanza como el proceso de transmisión de información o habilidades en los individuos, mientras que Vallejo & Torres (2020) conciben al aprendizaje como un proceso mental activo en el cual el individuo asimila nuevos conceptos y es capaz de comprenderlos a través de la experiencia y la reflexión.

Al investigar las causas del fracaso escolar, se examinan los programas educativos, los recursos limitados de las instituciones y el papel de los padres. Por tanto, los docentes se esfuerzan por encontrar soluciones a este problema y se preocupan por motivar a sus estudiantes hacia el

estudio, lo que implica abordar el concepto de "motivación para aprender".

Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas corresponden a los métodos empleados por los docentes para ejercer su profesión y facilitar el proceso de consolidación del conocimiento, “en el campo propiamente educativo, el concepto estrategia se aplica para denotar el proceso sistemático de enseñanza y aprendizaje.” (Casasola, 2020) como tales lo que buscan estas estrategias es beneficiar a la comunidad educativa mediante el diseño eficiente de planes y acciones de estudio. Las mismas se diseñan con la finalidad de alcanzar objetivos específicos de aprendizaje.

Según Candela & Benavides (2020) “las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo.” (p. 91), por esta razón se recomienda que los docentes hagan uso de estrategias innovadoras, entre estas destacan el uso de las nuevas tecnologías para generar espacios de intercambio de conocimientos que se adapten a las necesidades de los alumnos, por esta razón los educadores deben empezar a poner en práctica las siguientes recomendaciones:

- Utilizar enfoques pedagógicos activos
- Adaptar las estrategias de enseñanza y los materiales
- Promover la interacción
- Incorporar el uso de tecnología
- Brindar retroalimentación constante
- Crear un ambiente de apoyo

Al incorporar estas dinámicas en el entorno educativo, se fomenta un enfoque integral del

aprendizaje, donde se consideran tanto los aspectos cognitivos como los emocionales y sociales de los estudiantes.

Docente – Estudiante

La relación docente-estudiante es la clave para el desarrollo de las actividades pedagógicas de ahí que resulte necesario implementar estrategias innovadoras para captar la atención del alumno y despertar su interés, en este sentido, la tecnología con un enfoque didáctico se convierte en un componente clave de la enseñanza efectiva en la era digital. La comunicación es esencial para establecer una relación sólida entre docentes y estudiantes. Moran (2019) teniendo en cuenta lo anterior considera que “la tecnología puede ser una herramienta poderosa para la comunicación” debido a que permite que los estudiantes reciban retroalimentación constante a través de los diversos canales digitales que se encuentran disponibles, de esta forma se sienten apoyados de manera continua.

La tecnología permite adaptar el contenido y las actividades de aprendizaje a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes. En este ámbito, las plataformas de aprendizaje en línea pueden ofrecer recomendaciones de contenido específicas para cada estudiante. Es posible además promover el aprendizaje activo a través de actividades interactivas, foros de discusión en línea y herramientas de colaboración en tiempo real.

La combinación de una relación docente-estudiante sólida y el uso estratégico de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje puede mejorar significativamente la calidad de la educación y aumentar la participación y el logro de los estudiantes. La tecnología no reemplaza a los docentes, pero puede ser una herramienta poderosa para apoyar y mejorar la

experiencia educativa.

3. Metodología

Este trabajo investigativo toma como punto de partida un enfoque cualitativo. Porque el sujeto de estudio es el estudiante, es decir es un trabajo antropológico de carácter social. Y cuantitativo en la presentación de tablas y gráficos en el análisis de resultados.

Las tecnologías innovadoras tratan sobre un aspecto relacionado con la formación y conocimiento de los jóvenes, en este caso los estudiantes de 2do año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Mixta Girón de la Ciudad de la Manta, ubicado en el Barrio Jocay.

Se considera que el nivel o el tipo de estudio de este proyecto de investigación es descriptivo, porque el propósito es dar a conocer cómo se desarrolla la problemática, qué solución puede plantearse y cómo se lo realizará. También porque están avaladas con temas teóricos que tratan o que estén relacionados con el tema de estudio.

El presente trabajo contiene los siguientes métodos; deductivos e inductivos. Es decir, el método deductivo se utiliza cuando se trabaja de lo general a lo particular, como en la problematización, en la síntesis generada en el marco teórico, y el método inductivo cuando a partir de situaciones específicas se generaliza, que a partir de ventajas o beneficios se amplía el contenido, o en el marco teórico que a partir de premisas se expande la teoría científica en la redacción del presente trabajo investigativo.

Los sujetos de estudio lo constituyen los alumnos que estudian en la Unidad Educativa “Girón”, así como los docentes y directivos. La población considerada, corresponde a 2do año de bachillerato. Esta tiene 28 estudiantes, divididos en 16 mujeres y 12 hombres que asisten diariamente a clases, con edades comprendidas de 15 a 17 años. Por tanto, se define como lamuestra determinada a 28 estudiantes.

Los instrumentos que se utilizarán serán: fichas de observación y entrevistas estructuradas donde intervienen docentes, directivos y estudiantes. Esto permitirá recolectardatos cualitativos y cuantitativos.

Los datos que se, obtendrán en la aplicación de los instrumentos serán procesados mediante un ordenamiento y clasificación. Estos se aplicarán con la finalidad de efectuar un análisis crítico sobre las tecnologías innovadoras y su uso dentro de clases.

Se determinará cuántos estudiantes desconocen sobre tecnologías innovadoras. Al observar los problemas existentes y luego de la aplicación de las estrategias, se pudo constatar que, al impulsar actividades en donde las TICS sean parte del proceso de aprendizaje, presentancomodidad y un notable interés. De este modo, las tecnologías innovadoras a las que los estudiantes tienen acceso y son de su propio interés, son motivadoras e influyen de manera silenciosa dentro de sus propios mundos.

Los instrumentos a aplicar en un proyecto de investigación son tan imprescindibles

para la recolección de información es por ello por lo que se aplicaran los siguientes: Fichas de observación: este instrumento se lo utilizara de manera en general, para el docente y el estudiante, para determinar los aspectos positivos y negativos en ambos, para constatar el ambiente en el que están rodeados, como trabajan los docentes y estudiantes en el salón de clases, además que acciones realizan los docentes para motivarlos mediante el uso de las TICS.

Entrevistas estructuradas: las entrevistas estructuradas van dirigidas a docentes, directivos y estudiantes, se pretende recolectar información para tener más claro los objetivos de estos, para obtener información más acertada, tener un diagnóstico para determinar si utilizan o saben emplear las TICS, para notar cómo trabajan los docentes, en qué aportan los directivos, si existe alguna planificación para incentivar a los docentes a mejorar el ambiente de clases empleando nuevos métodos utilizando tecnologías innovadoras o qué hacen ellos para hacerlo.

Para el análisis de resultados se dará de dos maneras, cualitativos y cuantitativos para determinar la información en porcentajes sobre las entrevistas estructuradas que se les hicieran a los docentes, estudiantes para poder contar con suficiente información relacionándola al uso de tecnologías innovadoras para mejorar la dinámica de enseñanza aprendizaje en el aula, tema del presente estudio y poder realizar el análisis e interpretación de resultados.

4. Resultados, hallazgos y conclusiones

Los datos fueron recopilados mediante el uso de métodos de recopilación de información, como la encuesta y la entrevista y ficha de observación, que permitieron comprender la realidad que se vive dentro del aula de clases incluyendo las tecnologías innovadoras y sobre todo su correcta utilidad.

La encuesta fue fundamental para obtener una aproximación de cómo los estudiantes perciben, se adaptan y conocen de las nuevas tecnologías. A través de ella, se pudo conocer el papel de los docentes en la educación y los recursos utilizados en el aula para priorizar el aprendizaje integral. Se encontró que la educadora utiliza recursos tecnológicos y digitales, como son los proyectores, Canva, Kahoot y power poing, lo que demuestra su conocimiento del potencial de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, resulta contraproducente que no se disponga de herramientas específicas para el desarrollo de habilidades esenciales dentro del aula de clases, puesto que es la docente quien autogestiona los medios para poder llevar al aula ciertas actividades en donde se involucren tecnologías innovadoras. La docente utiliza tecnologías innovadoras, pero no en todas sus clases, además se demostró que en muchas otras aplicaciones desconoce totalmente su finalidad y funcionamiento.

La docente trata de utilizar que se adapten a las necesidades educativas requeridas en el aula de clases. Pocos son los estudiantes que tienen dificultades en utilizar las TICS, pero se

pudo constatar mediante un estudio de campo que precisamente aquellos estudiantes quienes presentan desinterés y dificultad cuando se utilizan herramientas tecnológicas, son los mismos que le dan poca relevancia al aprendizaje realizando otras actividades, demuestran que como la maestra lleva al curso herramientas, creen que pueden realizar otras actividades y que lo que la maestra lleva es solo para perder el tiempo.

Por otra parte, se pudo verificar como la gran mayoría de la población estudiantil se siente motivada al ver que la maestra llega con algo nuevo y dinámico a clases y sobre todo cuando se utilizan herramientas tecnológicas, causando un impacto positivo en su capacidad de atención y participación, puesto que se tornan más activos y complacidos con el buen ambiente que esas clases le brindan.

Por lo tanto, es necesario enfocar los esfuerzos educativos en la búsqueda de herramientas que prioricen el desarrollo de capacidades del estudiante, porque si se constata que las herramientas tecnológicas brindan un apoyo esencial al docente al momento de impartir una clase, se debe enfatizar en dotar a los cursos con las mismas, puesto que se tiene como afirmación que las nuevas tecnologías pueden ser las grandes aliadas en este proceso de enseñanza aprendizaje.

Además, la entrevista realizada a la Lic. Monica Campusano, docente y encargada del área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Fiscal “Girón”, evidencia el impacto que las tecnologías innovadoras pueden causar en el estudiante, pero siempre que se sepa utilizar correctamente las herramientas. Si bien estas herramientas ya se utilizaban incluso

antes de la pandemia, su uso se incrementó durante este período puesto que se pusieron de moda. La docente considera a estas herramientas como un poderoso medio educativo que impulsa las habilidades, motivación y el conocimiento de los alumnos.

Durante la entrevista, se formularon siete preguntas abiertas para conocer en qué medida se emplearon los recursos tecnológicos en las actividades académicas. La docente mostró que el manejo de estos recursos no es fácil, además se le dificulta siempre auto gestionar alguna herramienta para llevar a clases, pero las capacitaciones permitieron llevar a cabo el aprendizaje a la práctica a través de herramientas y medios digitales cuando pudo llevar a clases los implementos para utilizarlos, lo que dinamizó los contenidos y facilitó el trabajo en equipo. El uso de estas herramientas despertó el interés de los estudiantes y optimizó la adquisición de conocimientos, permitiendo que el alumno desarrolle aún más su capacidad de aprendizaje.

En cuanto a las desventajas que estas presentan, se mencionó que la falta de información de auto capacitación puede ser un perjuicio para los docentes, puesto que a pesar que existen diversas tecnologías innovadoras que se pueden utilizar en el aula para mejorar la dinámica de enseñanza aprendizaje, no se sabe utilizar correctamente y mientras no sepan utilizar correctamente ciertas herramientas, difícilmente van a poder causar un impacto real y positivo en el estudiante.

Además, se notó que la falta de recursos también es un factor negativo a ella le gustaría tener la facilidad de tener siempre herramientas tecnológicas en el aula, pero

lamentablemente no es posible aquello por el momento.

La docente a tratado de auto capacitarse, pero a pesar de aquello solo conoce el funcionamiento de las herramientas antes mencionadas y no otras que también son fáciles de usar y que mejorarían aún más la dinámica y el ambiente del aula de clases, pero ante esto vale resaltar que el docente afirmó que la tecnología es de gran ayuda para todo este proceso puesto que, al presentar los contenidos de forma divertida e interactiva, motivó a los estudiantes a participar en las actividades.

Tanto la encuesta como la entrevista resaltan las propiedades beneficiosas de las TIC en el ámbito educativo. Se ha comprobado que su uso en las clases regulares mejora en su casi en su totalidad la calidad y la eficiencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y combinándola con una buena estrategia y dinamismo se pueden alcanzar logros y objetivos muy grandes.

Por otra parte, el directivo encargado de la unidad educativa, muestra que si se tratade enfatizar el uso de las tecnologías innovadoras en el aula y también reconoce que sirven para mejorar la dinámica en el proceso de enseñanza, pero, sin embargo, se pudo constatar que la unidad educativa no brinda capacitaciones a los docentes sobre esta área sino más bien ellos deben buscar como auto capacitarse, reconoce la deficiencia que existe en la unidad educativa por parte de los docentes en desconocimiento de la correcta utilidad de las herramientas tecnológicas, aunque declara la importancia del uso de las tecnologías innovadoras en el aula.

También afirma que aún no se cuenta con la facilidad de poder proveer a los cursos

ciertas herramientas tecnológicas que se necesitan, es por eso que el docente se ve en la obligación de auto gestionar recursos para llevar al aula de clases e impartir la enseñanza. Pero, a pesar de no contar con la facilidad de proveer de herramientas tecnológicas a los cursos para mejorar la dinámica de enseñanza dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes, enfatiza cada quince días que los docentes utilicen dichas herramientas, inclusive se les menciona a los docentes que incluyan actividades en sus planificaciones en donde estén inmersas las tecnologías innovadoras que logren mejorar la dinámica y el ambiente del aula de clases.

En el proceso de observación, se pudo verificar como la docente emplea mecanismos y dinámicas en donde pueda incluir las TICS, pero casi siempre son las mismas herramientas o actividades, es por eso que se le propuso realizar una actividad diferente con la aplicación de RUEDA DECIDE en donde se le ayudo con explicación de su funcionalidad, pero se notó el desconocimiento total de su correcto uso por parte de la docente puesto que nunca había utilizado esta actividad con dicha herramienta tecnológica. La clase se mostró sorprendida puesto que después de que la maestra proyectara todo el contenido de la clase utilizando la aplicación CANVA, se empezó con la dinámica que iría evaluando inconscientemente al estudiante mientras se divertían jugando con la aplicación, al momento de jugar todos querían responder y nadie tenía miedo a equivocarse, y cuando se equivocaban terminaban riéndose y a la vez aprendiendo porque la aplicación mostraba la respuesta real y por ultimo quienes contestaban, mal realizaban una pequeña penitencia que consistía en mencionar algún detalle importante de la clase recibida.

Se verificó el buen ambiente que, una buena estrategia y dinámica combinada con una buena aplicación o herramienta tecnología nos puede brindar, sabiendo utilizarla de correcta forma.

5. Conclusiones

- Los progresos tecnológicos han generado herramientas y aplicaciones esenciales para el progreso académico. Al mismo tiempo, se reconoce que la motivación es un factor fundamental en la educación. En este sentido, se demostró que la docente utiliza medios digitales para estimular la curiosidad del estudiante, lo que a su vez impulsa su participación y desarrollo máximo.
- Para la docente de la institución educativa, la motivación y el compromiso con el aprendizaje son elementos fundamentales en la formación y crecimiento de los estudiantes. La profesora ha logrado mediante auto preparación adaptar en un ochenta por ciento las herramientas tecnológicas en el aula, ya que reconoce que estas facilitan la comprensión e integración de los contenidos.
- Se ha comprobado que los alumnos prefieren el uso de estas herramientas para adquirir nuevos conocimientos, ya que, facilitan una mejor comprensión de ciertos temas a través de las TIC.
- Las herramientas tecnológicas apropiadas promueven el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Se ha constatado que estas herramientas ayudan a los estudiantes a demostrar lo que saben sin temor a ser juzgados. Las actividades se llevan a cabo de manera didáctica y divertida gracias al uso de estas plataformas digitales, que dinamizan el proceso de comunicación. Además, el docente brinda retroalimentación utilizando estos recursos para beneficiar a los alumnos y potenciar sus habilidades.

- La docente a pesar de desconocer de algunas herramientas tecnológicas percibe estas como aliadas en la educación y reconoce su gran utilidad en sus clases.
- Los alumnos, considerados nativos digitales, encuentran atractivas estas herramientas para desarrollar sus conocimientos, lo que fortalece sus prácticas y técnicas de estudio.
- La unidad educativa no cuenta con los recursos para la implementación de tecnologías en el aula.

6. Recomendaciones

- Resulta importante que los docentes se mantengan actualizados acerca de los avances tecnológicos a fin de poder impartir sus clases de forma dinámica y evitar lagunas académicas en los estudiantes.
- Los líderes educativos deben ofrecer apoyo a los docentes en entornos virtuales. Es necesario contar con la guía del profesor totalmente preparado y eficiente para el manejo de plataformas tecnológicas, si los docentes no están capacitados en esta área, se mantendrán en la misma rutina, utilizando las herramientas que conocen y evitarán utilizar otras que podrían ser más beneficiosas.
- Se debe impulsar el potencial de cada estudiante, brindándole un ambiente óptimo dentro del aula, para que se sienta libre, confiando y sobre todo activo y participativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- La implementación de herramientas educativas tecnológicas en las clases se debe potenciar, puesto que mejora la atención del alumno y fomenta el interés por la materia. Esto permite que el aprendizaje sea didáctico y dinámico, creando así un vínculo significativo con el contenido.
- Buscar dinámicas que se puedan mezclar con la herramienta tecnológica que el docente está empleando, de esta forma lograra que los alumnos aprendan mientras se divierten almismo tiempo.

- La docente del área de lengua debe seguirse capacitando para que así pueda utilizar correctamente el resto de las herramientas que los avances tecnológicos le ofrecen para ser utilizados en el aula y no conformarse con lo poco que sabe.
- El docente debe elegir herramientas que fortalezcan las habilidades de los estudiantes, es decir seleccionar recursos adecuado que complementen el aprendizaje del alumno.

7. Bibliografía

- Agarwal, A. (2017). *La educación de la próxima generación: Innovación para una nueva generación de aprendices*. edX.
<https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/libros/la-educacion-a-distancia/Educacion-superior-distancia.pdf>
- Alarcon, H., Mendoza, L., & Monroy, L. (2019). Uso de medios electrónicos como estrategia de enseñanza para generar un aprendizaje dinámico e interactivo. *Edähi*, 7(14), 44-50.
<https://doi.org/10.29057/icshu.v7i14.4098>
- Angeriz, E. (2019). *La educación del siglo XXI. Miradas críticas de la apropiación en América Latina*. CLACSO. https://www.researchgate.net/profile/Marlen-Martinez-Dominguez/publication/337923488_Usos_del_telefono_inteligente_en_el_sector_rural_de_Mexico/links/5e8fa800a6fdcca789062eef/Usos-del-telefono-inteligente-en-el-sector-rural-de-Mexico.pdf#page=88
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1), 38-51. <https://doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>
- Cedeño, M., Pico, L., Palacios, L., & Niemes, P. (2021). La efectividad de la educación virtual frente a la pandemia en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 959-967.
<https://doi.org/10.23857/dc.v7i2.1839>
- Claro, M. (2010). *La incorporación de tecnologías digitales en educación: Modelos de identificación de buenas prácticas*. Repositorio Cepal.
<https://repositorio.cepal.org/items/f60c3b12-096f-49af-a8b2-440d27af8fbb>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Crespo, M. d., & Palaguachi, M. (2020). Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve Análisis. *Revista Científica*, 5(17), 292-310. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.16.292-310>
- Díaz, F. (2008). Educación y nuevas tecnologías de la información: ¿hacia un paradigma educativo innovador? *Sinéctica*(30).
<https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/192>
- Flores, M., Ortega, C., & Sánchez, C. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital . *Revista Electrónica*

- Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1), 1-42.
<https://doi.org/10.6018/reifop.406051>
- Hernandez, I., Monroy, A., & Jiménez, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria*, 11(5), 31-40. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Izu, R. (2021). Gamificación en la docencia de dermatología. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 24(1), 54-58. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S2014-98322021000100012&script=sci_arttext&tlng=pt
- Jara, I., & Ochoa, J. (2020). *Usos y efectos de la inteligencia artificial en la educación*. Banco Interamericano de Desarrollo. <https://ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV331012022134652.pdf>
- López, D. (2017). *Visualizaciones en la plataforma edX*. Universidad Carlos III de Madrid. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/27582>
- Moran, J. (2019). La relación docente-alumno como variable mediadora del aprendizaje. *San Gregorio*(35), 174-186.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2528-79072019000200174
- Mosquera, I. (2022). Flexibilizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en una universidad online. *EduTec*, 79, 199-213. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2351>
- Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*(83), 252-277.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza–aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas*, 23(23), 1-11.
<https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Peña, F., & Otálora, N. (2018). Educación y tecnología: problemas y relaciones. *Pedagogía y saberes*(48), 59-70. <https://doi.org/10.17227/pys.num48-7373>
- Pons, L., & Sonsoles, I. (2020). Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 19(39), 123-144.
<https://doi.org/10.21703/rexe.20201939pons7>
- Ramírez, C., & Rivera, N. (2020). “El juego digital y no digital como estrategia principal en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de primer grado”. Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/1f7a2921-b4d1-46df-81fb-a3fde0af1b2e/content>
- Ríos, Y. d., Capelo, M. R., Varela, J. M., Antequera, J. G., & Barroso, J. A. (2019). CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN EDUCACIÓN. *International*

- Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD*, 3(1), 527-534.
<https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/1529/1311>
- Rodríguez, L. (2021). *Mindmeister y Lucidchart como herramientas digitales en la generación de mapas mentales para la comprensión de las Ciencias Naturales*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2860>
- Rojas, J., Álvarez, A., & Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98-114.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22596/1/Uso%20de%20Kahoot%20como%20elemento%20motivador%20en%20el%20proceso%20ense%C3%B1anza-aprendizaje.pdf>
- Suárez, M., & Rodríguez, J. (2014). *Aplicación de dinámicas de grupo para una buena enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes del noveno año de educación básica del colegio fiscal técnico “valdivia” de la comuna valdivia, provincia de santa elena, en el Perú*. Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil UTEG. <https://n9.cl/lbxu3>
- Uribe, E. (2016). *Validación de la aleatoriedad de una ruleta en internet mediante métodos formales, y aplicación de una estrategia de juego*. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://hdl.handle.net/11059/6642>
- Vallejo, M., & Torres, A. (2020). Concepciones docentes sobre la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación preescolar. *Educare*, 24(3), 274-293.
<https://doi.org/10.15359/ree.24-3.13>

8. Anexos

Encuesta a estudiantes

Técnica:	Encuesta
Instrumento:	Encuesta
Docente entrevistado:	
Fecha: Año-Mes-Día	
Elaborado por:	Ángel Adán Saltos Cedeño

¿Qué tipo de herramientas tecnológicas educativas conoce?

a. Padlet	d. Prezi
b. MindMeister	e. Audacity
c. Canva	f. Rueda Decide

¿Qué actividades desarrolla su docente para que las clases sean más dinámicas?

a. Crear videoblog	d. Escape Rooms
b. Realiza juegos de verdadero o falso con temas estudiados	e. Yo quiero ser ilustrado
c. Realiza talleres en donde implique el uso de alguna herramienta tecnológica	f. Debates

¿En algún momento le ha llamado la atención las herramientas tecnológicas que utiliza su docente en el aula de clases?

Si. No. A veces.

¿Por qué?

¿Qué entiende por Tics?

a. Son herramientas del internet que nos permiten comunicarnos únicamente con personas del exterior	b. Son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes, etc.
---	---

b. Son juegos lúdicos	d. Son solo aplicaciones que permiten compartir fotos con mis amigos e incluso videos los mismos que pueden ser reaccionados y vistos por todo el mundo.
-----------------------	--

¿El docente fomenta la participación de todos los estudiantes mediante las Tics?

Si. No. A veces.

¿Considera que las Tics utilizadas por el docente, ayuda a su formación académica?

Si. No. A vece

Entrevista a docentes

Técnica:	Entrevista abierta
Instrumento:	Entrevista individual estructurada
Docente entrevistado:	
Fecha: Año-Mes-Día	
Elaborado por:	Ángel Adán Saltos Cedeño

¿Qué hace para que sus clases sean más dinámicas?

¿Qué tan importante es para usted utilizar las Tics en el aula?

¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que más utiliza para que sus clases sean participativas?

¿Cuánto tiempo dedica a sus clases para obtener los resultados que desea?

¿Ha notado algún cambio en sus estudiantes al utilizar las Tics?

¿Considera que las Tics tienen desventajas?

¿Considera que las Tics ayudaría a fomentar la dinámica de enseñanza aprendizaje en el aula?

¿por qué?

Entrevista a directivos

Técnica:	Entrevista abierta
Instrumento:	Entrevista individual estructurada
Directivo entrevistado:	
Fecha: Año-Mes-Día	
Elaborado por:	Ángel Adán Saltos Cedeño

¿Cómo se fomenta la dinámica de enseñanza aprendizaje dentro de la institución?

¿Qué tan importante es para usted las Tics dentro de la unidad educativa?

¿Realizan actividades dentro de la institución donde estén inmersas las Tics?

¿Cuánto tiempo dedica a planificar con los maestros actividades dinámicas donde estén inmersas las Tics?

¿La institución cuenta con docentes preparados en el manejo de herramientas tecnológicas?

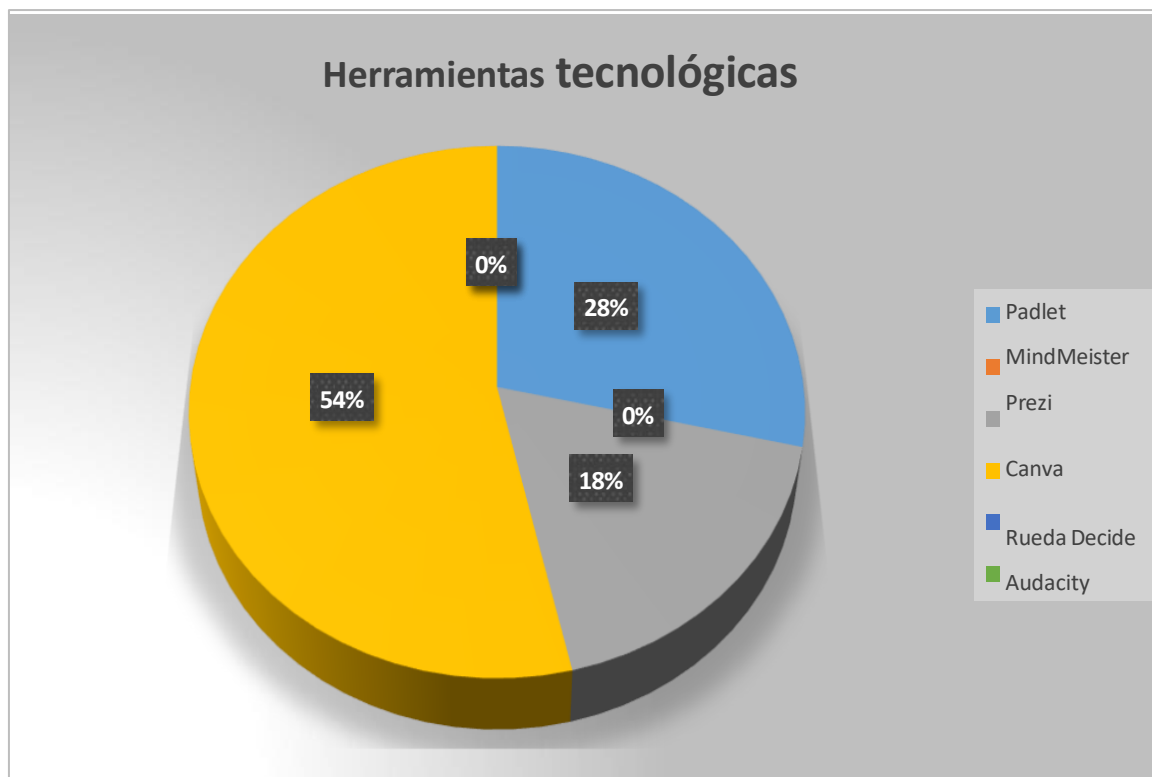
Ficha de observación

- Responder las preguntas realizadas marcando con una x la opción que considera más adecuada.

1. ¿Presenta disposición para trabajar con herramientas tecnológicas? Siempre Algunas veces Nunca
2. ¿Realiza actividades donde estén inmersa las Tics? Siempre Algunas veces Nunca
3. ¿Maneja las Tics de manera adecuada? Siempre Algunas veces Nunca
4. ¿Existe distracción mientras la docente imparte sus clases? Siempre Algunas veces Nunca
5. ¿El estudiante presenta problemas al momento del desarrollo de las clases? Siempre Algunas veces Nunca
6. ¿Se reconoce participación activa? Siempre Algunas veces Nunca
7. ¿Se observa desinterés en el proceso de enseñanza-aprendizaje? Siempre Algunas veces _ Nunca
8. ¿Las herramientas utilizadas por la docente, ayuda a que las clases sean más dinámicas? Siempre Algunas veces Nunca
9. ¿Se aplican estrategias para la utilización de las herramientas tecnológicas Siempre Algunas veces Nunca

Resultados de la aplicación de la encuesta a los estudiantes

¿Qué tipo de herramientas tecnológicas educativas conoce?



Se puede constatar que la mayor parte de los encuestados conocen la herramienta tecnológica canva, abarcando el 54%, mientras que el 28% conoce Padlet y el 18% Prezi. Esto demuestra que entre las herramientas más conocidas por los estudiantes es el canva quien se ubica en primera posición del total de las opciones.

¿Qué actividades desarrolla su docente para que las clases sean más dinámicas?



En esta pregunta los estudiantes pudieron responder en su mayoría con el 64% del total de la población que la maestra utiliza los debates, mientras que el 36% de los alumnos prefirieron responder que la maestra utiliza tecnologías innovadoras para realizar talleres en clases, mientras que las otras opciones quedaron vacías, eso quiere decir que no son aplicados en clases.

Esto nos demuestra que la maestra tiene como opción preferida realizar debates en el aula de clases, pero que también tiene como una de sus opciones favoritas la realización de talleres en donde utiliza las TICs.

¿En algún momento le ha llamado la atención las herramientas tecnológicas que utiliza su docente en el aula de clases? Diga él por qué.

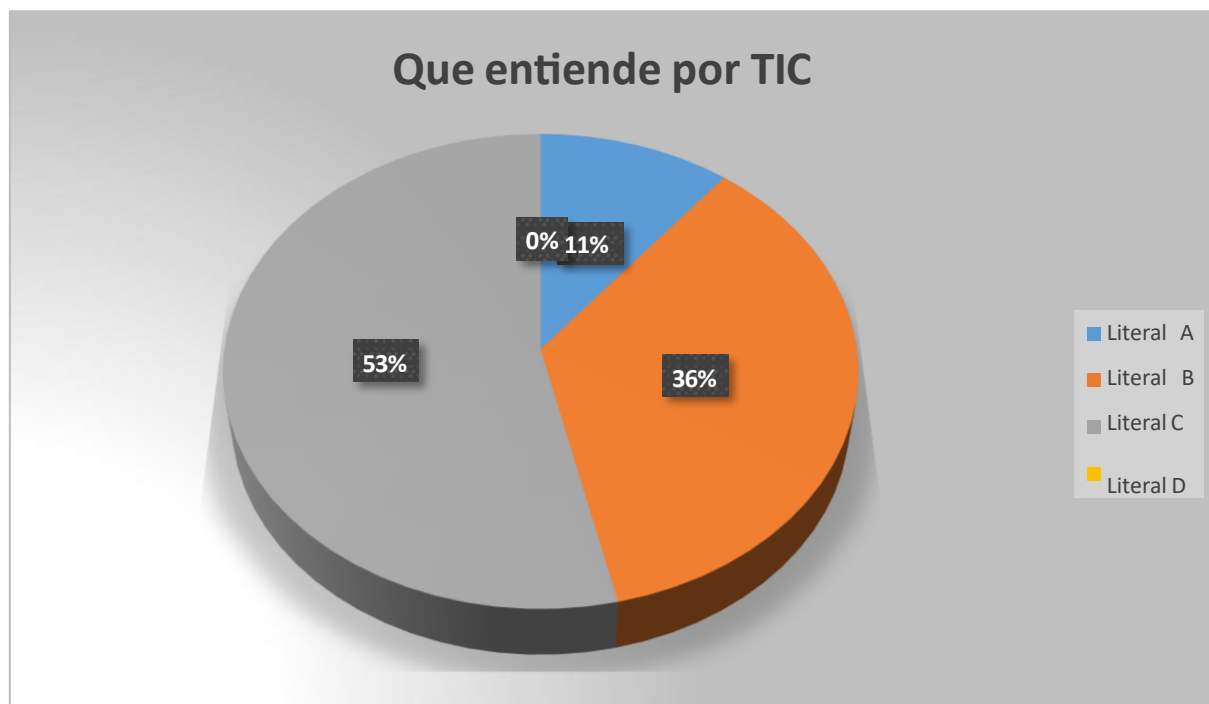


En la presente interrogante el 89% de la población estudiantil del curso selecciono la opción con el SI, porque argumentaban que aquello les parece novedoso, nuevo y entretenido, puesto que les ayudaba a entender mejor las clases.

Por otro lado, solo el 11% de la población que corresponde a tres estudiantes, seleccionaron la opción del NO, y comentaban que no les llamaba la atención porque no sabían utilizar la herramienta y que les parecía aburrido.

Esto nos muestra que la mayoría de la población estudiantil del aula de clases se siente atraído por las tecnologías innovadoras utilizadas por parte del docente en el aula de clases.

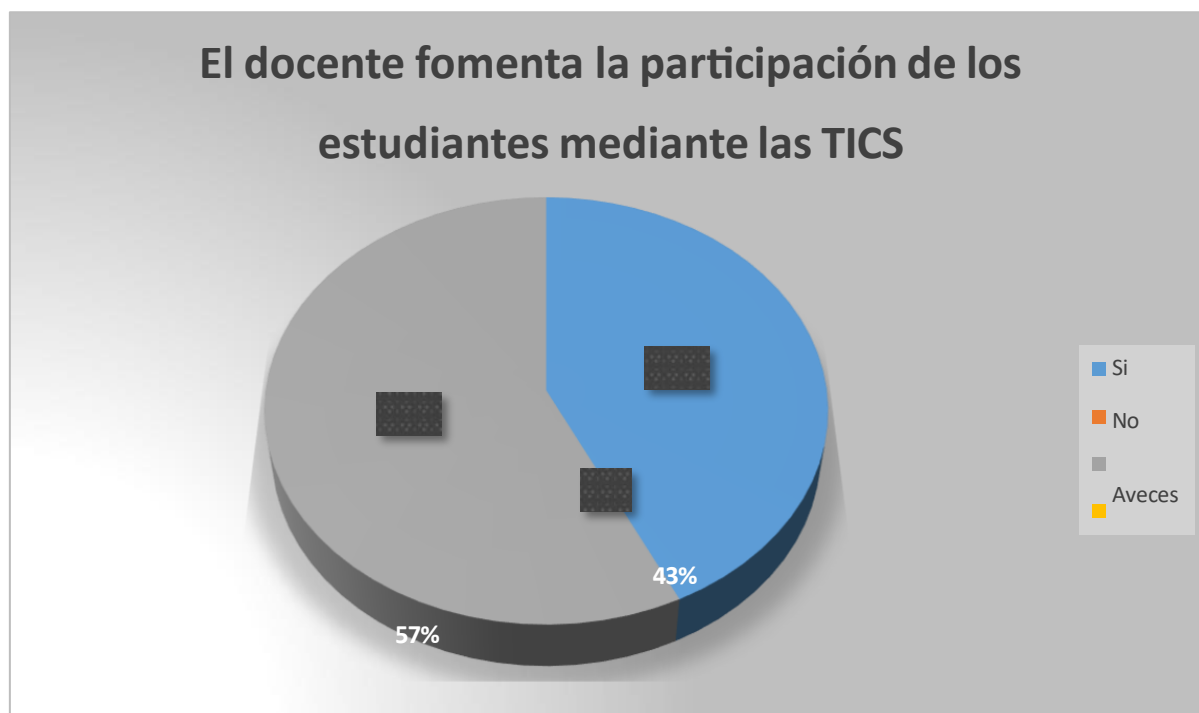
¿Qué entiende por TIC?



En esta interrogante los encuestados seleccionaron en su 53% el literal C que tenía como respuesta lo siguiente Son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes, etc.

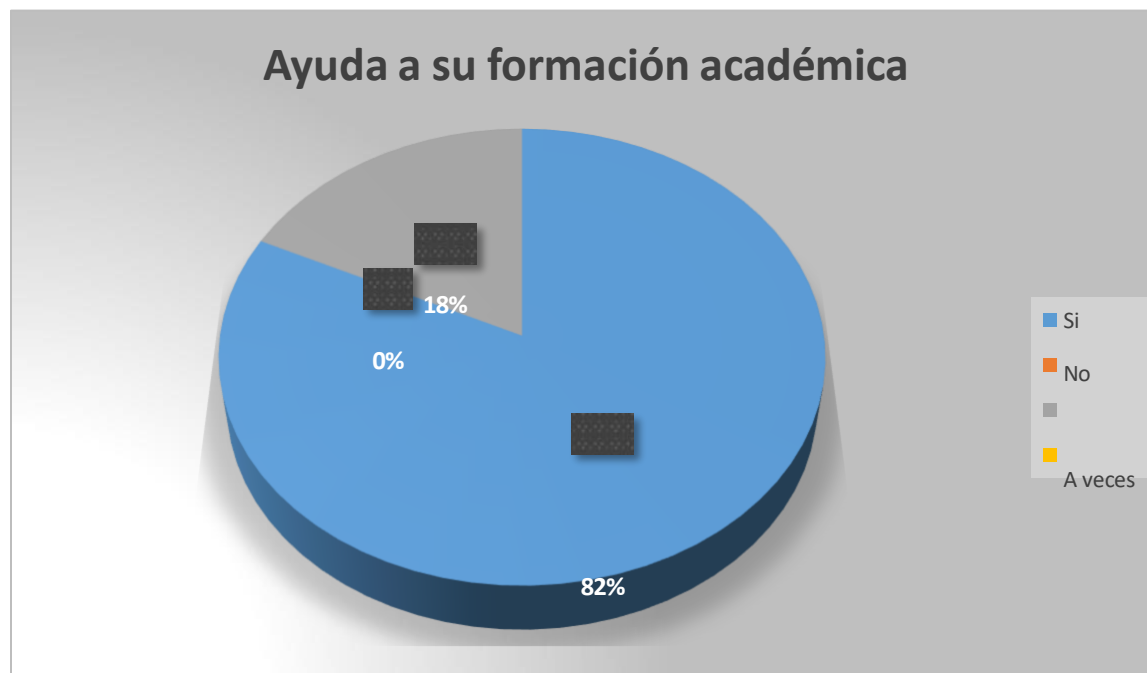
Mientras que el 36% de los estudiantes seleccionaron la opción B que expresa lo siguiente, son juegos lúdicos y por último el 11% de los encuestados seleccionaron el literal A que tiene como respuesta Son herramientas del internet que nos permiten comunicarnos únicamente con personas del exterior. Esto demuestra que casi la mitad de la población estudiantil del aula reconoce el concepto de las tecnologías innovadoras, mientras que una pequeña parte desconoce en totalidad su concepto.

¿El docente fomenta la participación de los estudiantes mediante las TICS?



En esta pregunta la mayor parte de la población respondió con a veces la maestra fomenta la participación de los estudiantes mediante las TICS con un total del 57% del total de las respuestas, mientras que el 43% restante respondió que si fomenta la participación de estudiantes mediante las TICS. Eso quiere decir que la maestra regularmente opta por fomentar la participación activa de los estudiantes utilizando las tecnologías innovadoras dentro del aula de clases.

¿Considera usted que las TICS utilizadas por el docente, ayuda a su formación académica?



En la presente interrogante la mayoría de los estudiantes un 82% de la población total reconocieron que las TICS utilizadas por el docente ayuda a su formación académica, mientras que solo el 18% del total de la población selecciono que solo a veces ayuda en su formación.

Esto da a conocer que una pequeña parte del total de la población no logra reconocer que las TICS ayudan en su formación ya sea por diferentes motivos, falta de interés o falta de conocimientos de utilidad.

Resultados de la entrevista a docentes

¿Qué hace para que sus clases sean más dinámicas?

Trato de que los estudiantes se sientan motivados con actividades grupales en donde ellos puedan interactuar sin miedo a equivocarse, lo que más me interesa es que el estudiante pueda sentirse cómodos al momento de aprender.

¿Qué tan importante es para usted utilizar las Tics en el aula?

Muy importantes puesto que sabiendo utilizarlas pueden facilitarnos ciertas actividades dentro del aula incluso para los estudiantes tornando las clases más entretenidas y diferentes.

¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que más utiliza para que sus clases sean participativas?

Utilizo proyector y el kahoot, en el proyector podemos visualizar los trabajos que realizan los chicos en canva, power poing, las exposiciones haciendo un debate con los chicos entre otras cosas.

¿Cuánto tiempo dedica a sus clases para obtener los resultados que desea?

Lo que sea necesario hasta poder constatar que el aprendizaje a sido efectivo, si sigo viendo falencias me veo en la obligación de citarlo a refuerzos para solventar la deficiencia académica por parte del alumno.

¿Ha notado algún cambio en sus estudiantes al utilizar las Tics?

Si, cada vez que hacemos algo diferente ellos se tornan más participativos, interactúan más, siento que pierden por un momento ese miedo de expresar una idea sin temor a que se equivoque, porque lo toman como algo divertido y eso es bueno que aprendan mientras se


divierten.

¿Considera que las Tics tienen desventajas?

Por supuesto que sí, porque existen muchas que podríamos sacarles provecho, pero a lamentablemente veces desconocemos como utilizarlos, y es ahí en donde vemos aquellas desventajas, me he estado auto capacitando para estar preparada a estos cambios porque, reconozco que son de gran utilidad pero si no se su correcto empleo o funcionamiento no lo utilizare como se debe, tantas herramientas que existen y a veces se nos dificulta poder utilizarlas, quizás porque ya soy de la era de piedra como dicen por ahí y adaptarme a esos cambios en un poco difícil para mí, incluso ni el teléfono lo considero amigo porque a veces toca pedirle ayuda a mis hijos para que me faciliten alguna información sobre el correcto funcionamiento de algo, entonces desde mi perspectiva ese es el detalle y la desventaja que desde mi punto de viste tengo.

¿Considera que las Tics ayudaría a fomentar la dinámica de enseñanza aprendizaje en el aula? ¿por qué?

Sí, porque cuando se implementan tics en el aula el aprendizaje se torna más activo, a los estudiantes les gusta y eso crea un ambiente bueno y esto permite que podamos construir un mejor conocimiento en el plan de mejorar el proceso de aprendizaje enseñanza del alumno.

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1 Página 1 de 1

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

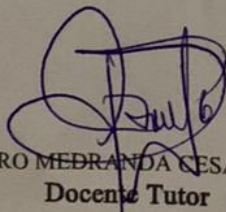
Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante SALTOS CEDEÑO ANGEL ADAN, legalmente matriculado en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, período académico 2023- 2024(2), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"Tecnologías innovadoras para mejorar la dinámica enseñanza-aprendizaje en el aula."*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Lunes, 18 de diciembre de 2023.

Lo certifico,



CASTRO MEDRANDA CESAR IVAN
Docente Tutor



Pedagogía de la Lengua y la Literatura
Facultad Ciencias de la Educación

Manta, 14 de Junio de 2023

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Salto Cedeño
14/06/2023

Yo, Castro Medranda Cesar Ivan con cédula de identidad número 1305953182, mayor de edad, como docente tutor de la estudiante: **Salto Cedeño Ángel Adán** con cédula de identidad 1315350346 quien cursan el __8vo. año, solicito que se autorice, a el estudiante de la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de pedagogía de la Lengua y la Literatura para que realice el proceso investigativo para el desarrollo del Trabajo de integración curricular "*Tecnologías innovadoras para mejorar la dinámica enseñanza aprendizaje en el aula*". Respetando el derecho de privacidad y todos aquellos que se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia. Sin más nada que referir, firmo la presente solicitud hoy 14 de junio de 2023 en Manta.

Ing. Cesar Castro Medranda
DOCENTE TUTOR

